

# 魔法の Wallet プロジェクト 活動報告書

報告者氏名:奥村美音 所属:早稲田大学大学院教育学研究科梅永研究室 記録日:2020年2月20日

キーワード:要求コミュニケーション、余暇支援、買い物スキル、地域生活

## 【対象児の情報】

### ○学年

知的障害特別支援学校小学部2年生

### ○障害名

知的障害を伴う自閉スペクトラム症(愛の手帳2度、重度判定)

### ○障害と困難の内容

- ・「いらない」は言えるが、「なにがしたい」「なにを食べたい」を伝えることは難しい。
- ・言葉のみでのコミュニケーションの場合、選択肢があってもなくても要求が苦手で、本心とは違うものを言ってしまう。  
例)スパゲッティが食べたいのに「チャーハン」と言ってしまう、チャーハンが出されると「スパゲッティ」と拒否する

## 【活動目的】

### ○当初のねらい

大学の指導場面で獲得したコミュニケーション手段を用いて、地域生活の場でも「なにを食べたい」を伝えることができるようになる。

### ○実施期間

- ・大学(事前):2018年4月~2020年1月  
(週1回・1回50分の指導セッションのうち、10分程度要求コミュニケーションの練習)
- ・地域(本報告):2019年5月~2020年2月(おおよそ月2回、ハンバーガーショップで買い物)

### ○実施者

奥村美音(大学での指導は同研究室の他学生も参加)

### ○実施者と対象児の関係

研究室の協力児と研究室所属の学生

【活動内容と対象児の変化】

○対象児の事前の状況

〈介入前のアセスメント〉

・2018年3月に実施した、TTAP(自閉症スペクトラムの移行アセスメントプロフィール)の家庭尺度における機能的コミュニケーションの項目について、「芽生え」(伸ばすポイント)のものが多く見られた(表1)。

(表1) TTAP家庭尺度 機能的コミュニケーション

項目	合格	芽生え	不合格
I21 基本的な要求を伝える			○
I22 現在の状態についての質問に答える			○
I23 概念を理解する		○	
I24 概念を用いる		○	
I25 表示や標識を読む		○	
I26 電話をかける			○
I27 社会的な活動に対してコミュニケーションをとる		○	
I28 自発的に会話をする		○	
I29 活動をやめるように言われるとやめる		○	
I30 欲しいものを指さすか、手を差し出す		○	
I31 身振りか言葉で拒否する			○
I32 物または情報を得るために、他の人の指差し動作に注意する		○	

・2018年4月に実施した、PEP-3(自閉症・発達障害児教育診断検査)におけるコミュニケーション発達年齢は17.3ヶ月であった。

〈大学での指導〉

・2018年4月~2019年3月(大学の休業期間である8~9月を除く)にかけて、週1回、1回50分の指導セッションを行った。1回50分のうち10分程度、スナックエリアにて要求コミュニケーションの練習を行った。指導セッションを行った部屋の構図を(図1)に示した。

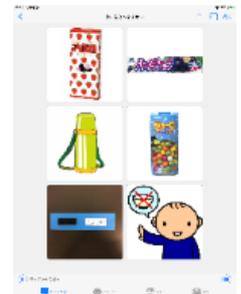


(図1) 指導セッションの部屋の構図

・指導開始前、指導者の「なにを食べますか?」という質問に対し、指導者をたたく、机の下にもぐる、質問に答えないといった様子が見られた。

・選択肢を視覚的に表すことで伝えやすくなるのではないかと考え、本児のコミュニケーションを補助するツールとしてiPadとアプリ『DropTalk』(図2)を導入した。

その結果、指導者の「なにを食べますか?」という質問に対し、「○○ください」と自分の欲しいお菓子を要求することができるようになった。指導前と指導後の変化を(表2)に示した。



(図2) DropTalkのキャンパス

(表2) 指導前(2018年4月)と指導後(2019年1月)の変化

2018年4月	2019年1月
「なにをたべますか」という質問に対して	
・「コチョコチョコチョコ」	・「○○(菓子の名前)」「ください」と選んで伝える
・手を伸ばしてわめく	・「○○(菓子の名前)」「ください」と選びながら言う
・指導者が持っているお菓子を取る	
思い通りにいかなかったとき	
・(まだ食べたくて)指導者をたたく	・(指導者が誤って違う菓子を渡したとき)
・机を持ち上げたり、机の下にもぐったりする	指導者に「○○(ほしいお菓子の名前)」と言い、渡す
次の菓子をもらうまでの間	
・立って指導者の周りを探す	・座って待つ

・本児が多くの時間を過ごすのは家庭や地域であることから、大学の特定の場面だけでなく、様々な場所でコミュニケーションが取れるよう働きかけることで、本児の生活の質をより高めることができると考えた。

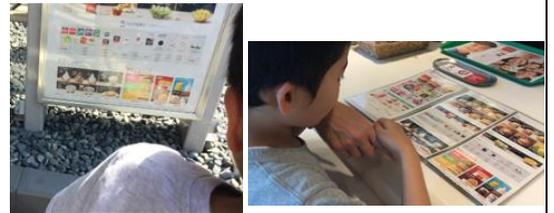
## ○活動の具体的内容と対象児の事後の変化

・本児がよく利用するハンバーガーショップで自身の要求を伝え、買い物をする練習を行った。(1)ハンバーガーショップでの買い物への本児のモチベーションが高いと考えられたこと、(2)ハンバーガーショップをよく利用していることから「ひとりだけでできた」「伝えられた」という経験を積むことで生活の質を高められると考えられたこと、(3)商品やサイズが規格化されており、大学での指導からの般化および応用が比較的容易であると考えられたこと、の3つの理由からハンバーガーショップを実践の場とすることを決定した。

・支払いには500円玉硬貨を用いた。500円玉硬貨を使用した理由は、(1)「伝える」というコミュニケーションを特に重視していること、(2)大学での指導の様子から指定された金額を出すことは難しいが金銭に興味はあること、(3)本児がよく注文するセットを頼むには500円あれば充分であることの3つである。

### <ハンバーガーショップでの買い物①>

店舗に掲示してあるメニューやハンバーガーショップの公式のアプリのメニュー画像を用いて、選択および要求を試みた(図3)。母の「なに食べる?」という質問に対し、「コーヒー、ポテト、ミルク、プチパンケーキ、バナナ、シャカチキ、アップルパイ・・・」と食べないのに目についたものを読んでしまったり、何度も同じ商品名を口にしたりと要求が伝わらない状況があった。また、レジでの注文時や受け取りの際にはレジ前で待つことができず、展示されているおもちゃを見に行ったり、階段を上ってしまったりする様子が見られた。



(図3) 食べたいものを選んでいる様子(2019年5月)

### <ハンバーガーショップでの買い物②>

当初、大学で得たスキルをそのまま生かせるようiPadを使用する予定であったが、iPadが故障した。そのため、本児のコミュニケーションを補助するツールとしてメニューボード(図4)とコミュニケーションボード(図5)の2種のボードを導入し、買い物を行った。その結果、買って食べないものを選んだり、何度も同じ商品名を口にしたりする



(図4) メニューボード



(図5) コミュニケーションボード

することはなくなり、要求が伝わるようになった。しかし、(1)1種類しか選べないはずのおもちゃを2種類選んでしまう、(2)所持金の500円を超えて選択してしまい、一度選択したものを諦めなくてはならないということが起きた。

### <ハンバーガーショップでの買い物③>

「なにを買ったらいくらになるか」といったお金の概念を身につけることはまだ難しく、また年齢的にも喫緊の課題ではないと考えた。iPadに切り替えることも検討したが、実態に応じた構造化が可能なボード



で続行した。コミュニケーションボードを「どこで」「たべもの」「のみもの」「おもちゃ」の4つのカテゴリごとに分けることで、各カテゴリにつき1種類ずつを選択できるようにした。その結果、所持金を超えて選択してしまうことがなくなり、選んだものを諦める必要がなくなった。6回目の実践においては、飲み物の場所に『ミルク』を貼っていたが、指導者に「コココーラ」と伝えて『コココーラ』に貼りかえる様子も見られ、限られた範囲の中で本児自身がどちらを食べたいのかを考えるようになっていく様子が見られた。

(図6) 新しいコミュニケーションボードで注文する様子

また各カテゴリのものを本児が不要とする場合も想定し、「いらない」カードを作成したが、本実践において本児が使用することはなかった。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ○主観的気づき

・本実践では、大学で用いていたiPadでなくボードと写真カードを用いた。本児は大学での指導時にiPadに高い関心を示していたが、本実践においてはiPadでなくても自身の要求を伝えることができていた。このことから本児は大学での指導におけるやり取りを通して、自身の要求を表出することの必要性を感じたり、コミュニケーションをとることができたという達成感を得られたりしていたのではないかと考えた。その結果、iPadからボードへ表出手段が変わっても自分の意思を表出することができたのではないかと考えた。

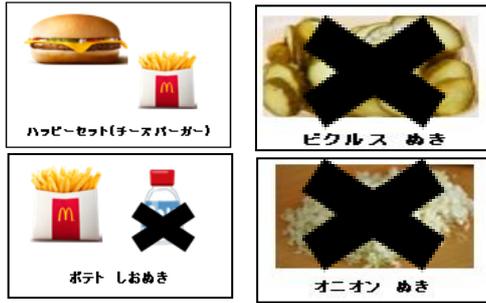
・本児が注文した商品は日ごとに違ったことから、決まったパターンではなく、その日に自分が食べたいものをしっかりと要求できていたと考えられる。

・受容コミュニケーションについて、本児は介入前、母や店員から聞いたことをあまり理解できずに返答をしていたことが予想される。しかし、大学での指導で使っていた「なにをたべますか」という文言をボードに記載し、カードによって選択肢を1枚ずつ示したことで、本児は「何を選べるか」を理解しやすくなったと考察する。また表出コミュニケーションについて、本児が要求をうまく伝えられなかった理由として、要求する品物が複数あるために自分が何を伝えたかがわからなくなってしまったり、何を食べたいかが整理できなくなってしまうのではないかと考えた。写真カードとボードを導入し、食べたいものを選んでボードに貼るという視覚的な構造化を行ったことで、本児は目で見て「いま何を選択しているのか」がわかり、自らの考えをゆっくりと整理できるようになったのではないかと考える。使用するツールについては、対象児の実態に応じた選択が必要であると考えた。以下(表3)にそれぞれの良さをまとめた。

(表3) 本実践におけるタブレット端末と写真カードの比較

	表出コミュニケーション	受容コミュニケーション
タブレット 端末	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を持つことで、表出したいという意欲が高まったと考えられる。</li> <li>・タブレット導入前、『○○ください』というお菓子の要求を「○○買ってください」と言ってしまうことがあったが、タブレットで表出することにより「○○ください」と正しく言えるようになった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットを使用したことで、他者とのコミュニケーションをとることに関心を持つことができたと考えられる。</li> </ul>
写真カー ド	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットを使用したときは他の機能で遊んでしまうこともあったが、写真カードの際は買い物に集中できていた。</li> <li>・カードをはがす→貼り付ける→見せるという行動を行うことで、選択して伝えるという意識を持たせることができたと考えられる。</li> <li>・選択したボードをレジに置いて見せることで、店員さんが1つずつ確認してくれた。本児が指差しをしながら声に出して伝える様子も見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理解しやすいように自由にカスタマイズする(支援者にしてもらう)ことがタブレット端末と比較して容易であり、対象児の実態に合った支援が可能であった。</li> <li>・カスタマイズすることで、メニューの中から必要な情報のみを見やすい大きさと、かつ一覧で見ることができた。</li> <li>・選択肢の中からいくつも選べる環境では所持金を超えて選んでしまったり、食べないのに選択してしまったりすることがあった。コミュニケーションボードを各カテゴリにつき1種類ずつ選べるようにカスタマイズ(P3 図6 参照)することで、「自身が所持金内でどれだけ買えるのか」ということや「1種類ずつ選択できる」ということを理解できるようになり、支援なしに選択、要求し、買い物をを行うことができるようになった。</li> </ul>

・本児は『ポテト塩抜き』や『ナゲットソースなし』などメニューには書かれていない注文が必要であったが、本児が自身で注文できるよう試行錯誤しながら作成(図7)(図8)したことで注文しやすくなったのではないかと。



(図7)当初用いていたカード



(図8)注文しやすいよう改良したカード

## 〇エビデンス

買い物の行動について指導者が(表4)のように課題分析を行った。各行動項目について、(表5)を基準に各行動を評価、得点化し、効果を検証した。援助が必要な項目数の推移(図9)、「食べたいものを決める」の得点の推移(図10)、「食べたいものをレジで伝える」の得点の推移(図11)および選択した品数と実際に買うことができた品数の差(図12)を以下に示した。

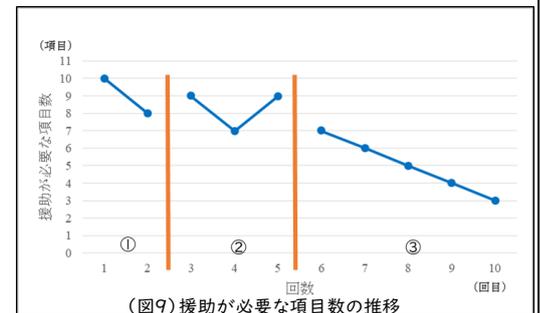
(表4)行動項目

- 1 入店する
- 2 食べたいものを決める
- 3 レジに並ぶ
- 4 食べたいものをレジで伝える
- 5 伝えている間レジの前に立つ
- 6 お金を払う
- 7 おつりを受け取る
- 8 レシートを受け取る
- 9 おつりとレシートをしまう
- 10 受け取り場所待つ
- 11 商品を受け取る
- 12 退店する

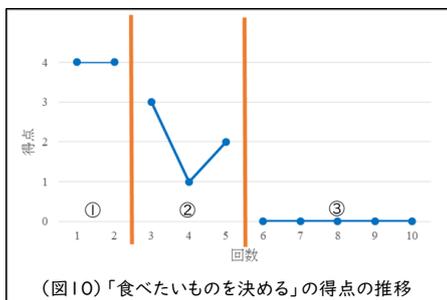
(表5) 評価点の基準

0点 介助なし	支援者からの働きかけがなくても、自発的に行動すること
1点 言語指示	「～します」「～してください」のような言葉かけによって行動すること
2点 指さし	場所や物を指や手で示す指さしや、行動のヒントとなる動作をすること。声かけを伴うものも含む。
3点 身体介助	支援者が対象児の腕などに直接触れ、対象児の手を使いながら行うこと。
4点 できない	支援をしても難しい。

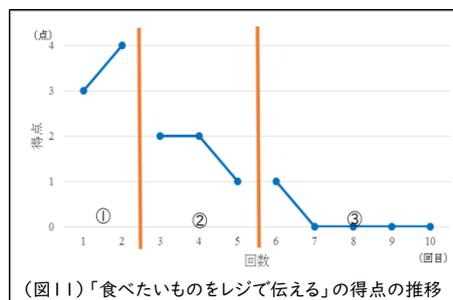
「食べたいものを決める」、「食べたいものをレジで伝える」といった、選択や表出コミュニケーションを要するものだけでなく、買い物行動全体の援助率も低下した。買い物行動の項目のうち、「レジに並ぶ」、「おつりとレシートをしまう」、「商品を受け取る」の3項目については自立して行うことは難しかった。3項目を除く、他の買い物行動は自立して行うことができるようになった。「レジに並ぶ」については、並ぶ場所が明確に示されていないことから困難であったと考えられるため、環境が構造化されることで今後できるようになる可能性がある。



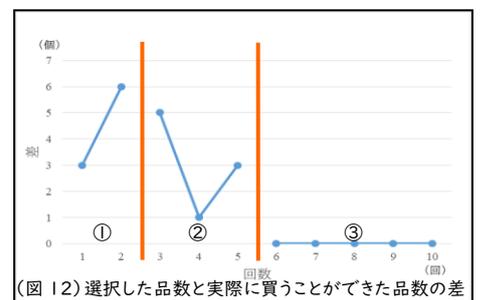
(図9)援助が必要な項目数の推移



(図10)「食べたいものを決める」の得点の推移



(図11)「食べたいものをレジで伝える」の得点の推移



(図12)選択した品数と実際に買うことができた品数の差

## 【自立に向けて】

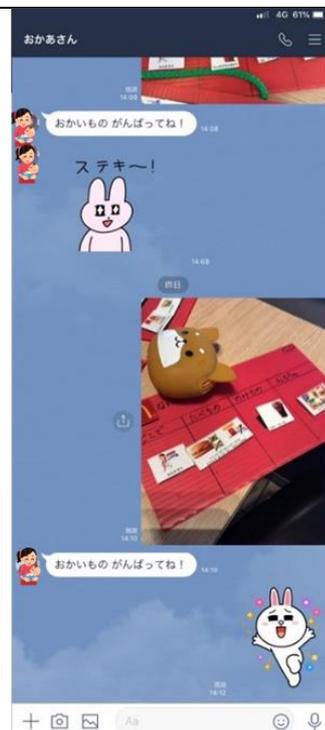
本児は実践6回目に、指導者が録画しているビデオに興味を持ち、自身が選んだボードをビデオに向けるようになった。そこで、自分の選んだものを撮影することを実施者が提案すると撮影するようになった(図13)。撮影したものを眺める様子もしばしば見られた。

今後もし1人で来るようになったとき、店舗に到着したという報告は本児にとっても保護者や支援者にとっても必要な手順になる。またLINEによる報告のやり取りからコミュニケーションを学んだり、楽しんだりできるようになるのではないかと考えた。そこで、撮影した写真をLINEで保護者に送るという手順を取り入れた。

導入当初は返事には関心がなく、写真を送ってからすぐにiPadを片づけていた。しかし返事がもらえることを覚え、返事を待ったり、もらった返事をニコニコしながら読んだりする様子も見られた。また、来た返事に対してスタンプを選んで、返事をするようになった(図14)。



(図13) 写真を撮る様子



(図14) 保護者とのやり取り

## 【地域の理解促進】

本実践では、指導者から店員さんへ支援などを依頼することはなかった。しかし、店員さんが本児のために自身の指を使ってメニューを選ばせてくれたり、「何かお手伝いできることはありますか」と声をかけてくれたりする場面があった。また、ボードをレジに持って行った際に「すごくわかりやすくていいですね。楽しいですね。」と声をかけてくれた店員もいた。自ら選んだカードを読み上げる本児を待ち、一緒に確認してくれる様子も見られた。地域での実践は店員さんや買い物客の理解を促したり、本児が生活しやすい環境をつくったりすることにもつながるのではないかな。

## 【今後の展望と課題】

### <健康管理>

今後もファストフードを週3~4日食べ続けていくことは肥満など健康面での問題が起きる可能性が示唆される。自閉スペクトラム症児においては食の偏りがある場合が多いことも報告されており、本児の保護者も本児の食事の偏りを気にしていた。今後は保護者だけでなく、教員や専門家などが連携を図りながら、ファストフード以外にも本児が食べたいと思えるものを探したり、運動の習慣をつけたりすることが必要であると考えられる。

### <様々な場所で>

本実践を行った店舗は本児が週に3~4回利用する場所であることから、要求ができるようになったことは本児の生活の質の向上に大きな影響を与えることができたと考えられる。今後別店舗や違った形態の店で買い物練習を行うことで、生活の幅を広げることができるだろう。

しかし、家庭やその他の場面でのコミュニケーションについては未だ介入できておらず、本児がどの場面でもコミュニケーションをとれるようになったとは言いがたい。今後は家庭やその他の場面における要求コミュニケーションおよび要求以外の機能を果たすコミュニケーションについても介入をしていく必要があると考えられる。

### 〈買い物に関するスキルの向上〉

買い物については、認知力・コミュニケーション能力・安全やマナー等の社会性・選択する力・判断力・金銭についての理解・お金の計算、また、買い物をする事そのものだけでなく、商品の所在が分からないときに尋ねるスキル、金銭の管理・高額の場合の相談・欲求を抑えることなど様々なスキルが必要だといわれている。今後本児の成長に合わせて、可能であれば計算してお金を出したり、計画的にお金を使用したりといったさらに高度なスキルを身につけられるよう指導を行っていくことで、本児の自立を促進し、生活を豊かにすることができるだろう。

また、本実践において本児は保護者の運転する自動車で来店していた。将来自立して様々な場所で買い物をすることを考えると、移動するスキルを身につけることが欠かせない。本実践を行った店舗の近くは車どおりが多く、安全の確保から公共交通機関を利用した実践は行うことができなかった。今後身につけておくことで買い物だけでなく、生活のあらゆる面での幅が広がり、より豊かな生活を送ることができるようになるだろう。

### 〈環境の構造化〉

実践を行った店舗はレシートに書かれた番号を呼ばれたら商品を受け取りに行くという仕組みであった。しかし、本児はおつりを眺めてしまいレシートに関心をもつことができなかったことが多かった。またレシートを見ても呼ばれた番号が自らの番号だと理解することが困難であった。そのため、指導者による言葉かけ以上の援助がないと商品を受け取れず、特に店舗が混雑しているときには自らの商品を受け取ることは困難であった。

本児については、今後電子マネーをはじめとしたキャッシュレス決済を用いて買い物を行うことで、おつりに関心が向いてしまうことがなく、レシートの存在に関心を持つことができるようになる可能性が考えられる。しかし、キャッシュレス決済は視覚的に金銭の存在を確認することができない。そのため「今どれくらい持っているのか」「どれくらい使ったのか」ということを確認しづらく、使いすぎてしまう可能性が示唆される。メリットとデメリットを踏まえうえて、使用していくのか、使用するとすればどのように使用していくべきかを慎重に検討していく必要があるだろう。

また、本児はレジ前で並ぶことも困難であった。本実践を行った店舗では、並ぶ場所は特に明確化されておらず、本児が並ぶことができなかった要因の一つに環境要因があると考えられる。実践を行ったハンバーガーショップでは並ぶ際に「この辺り」といった個人の感覚で待つ必要があったが、本児にとって「この辺り」の感覚を得ることは難しかった。たとえば、並ぶ場所を示すものとして床に線が書いてあったり、看板などが置いてあったりすれば本児は支援なしに並ぶことができた可能性がある。構造化され、わかりやすい環境が整うことで、多くの人にとってより利用しやすい環境がつくられていくことが理想である。

### 〈タブレット端末の活用〉

本実践ではカードを用いたが、セットのおもちゃが定期的に変わる度に印刷やラミネートが必要で少々手間がかかってしまった。家庭で実践を続けてもらうことを考えると保護者は忙しく、現実的でない。加えてメニューボード・コミュニケーションボードの2枚を持ち歩くのは本児にとっては手間だろう。

可能であればカードとボードを小型で軽量のタブレットに変換することで、つくったり運んだりすることの負担にならず、またタブレットが持つ様々な機能によって生活をよりよくできると考えられる。その際、ただ導入すればいいのではなく、「何のために使うのか」「対象児に合っているか」「手段として適切か」を十分に検討する必要があると考える。